

BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800

Un jeu de plateau de Martin Wallace
pour 2-4 joueurs à partir de 12 ans

Une traduction fan-made
PawnPawn
v2.0

Prendre un nouveau départ sur cette île était osé, mais vous vous êtes lancés. Avec les premiers colons, quelques industries ont vu le jour et vos premiers navires sont au mouillage. Tout semble prêt pour faire de votre île un centre de production incontournable en établissant des routes commerciales entre l'Ancien et le Nouveau Monde. Mais la plongée dans cette nouvelle ère se doit d'être parfaitement planifiée: les ressources et la technologie sont limitées et la concurrence ne dort jamais. Une population florissante apportera de nouvelles perspectives pour votre île et une grande flotte vous permettra de partir en expédition et d'explorer d'autres îles. Mais il n'est pas facile de trouver le juste équilibre entre progrès et épanouissement. Augmentez constamment votre influence pour gagner non seulement les faveurs de la reine mais aussi la partie!

MATERIEL

4 aides de jeu



1 plateau de jeu



4 îles Patrie



12 îles du Vieux Monde



8 îles du Nouveau Monde



120 tuiles de Construction



1 tuile Premier joueur



130 jetons Marin



1 tuile Feux d'artifice



38 jetons Or



102 cartes de Population



46 Paysans / Ouvriers

24 Nouveau Monde

32 Artisans / Ingénieurs / Investisseurs

22 cartes Expédition



20 cartes Mission



125 cubes de Population



25 Paysans (vert)

40 Ouvriers (bleu)

25 Artisans (rouge)

20 ingénieurs (violet)

15 Investisseurs (turquoise)

MISE EN PLACE

- 1** Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Triez et placez les **tuiles de Construction** sur le plateau selon leur illustration. Les coûts de construction (barre violette) doivent être visibles. Nombre de tuiles de Construction:
- 2 x 35 industries
 - 4 x chantiers navals niveau 1
 - 6 x chantiers navals niveau 2
 - 4 x chantiers navals niveau 3
 - 6 x 6 navires

- 2** Mélangez séparément les 3 types de **cartes de Population** ainsi que les **cartes Expédition** et placez-les faces cachées sur leur emplacement du plateau de jeu.

- 3** Mélangez les **îles du Vieux et du Nouveau Monde** et placez-les en 2 piles distinctes sur le côté droit du plateau. Posez les **jetons Marin** et l'**Or** à côté.

- 4** Triez les **cubes de Population** et placez-les sur le côté gauche du plateau.



- 5** Placez 5 **cartes Mission** et la **carte Feux d'artifice** près des cubes de Population. Lors de votre première partie, prenez les cartes Mission avec 3 pointes au-dessus de leur nom : *Alonso Graves*, *Université*, *Edvard Goode*, *Isabel Sarmiento*, *Zoo*.

Ceci est votre **Zone personnelle d'épuisement**. Quand il vous est demandé d'épuiser un cube de Population ou un jeton Marin, placez-le ici.





6 Chaque joueur possède une **île Patrie** sur laquelle il place 4 Paysans, 3 Ouvriers et 2 Artisans dans leur Quartier résidentiel respectif. Placez 1 **jeton de Commerce** sur chacun de vos navires Marchands et 1 **jeton d'Exploration** sur votre navire d'Exploration.



7 Enfin, chaque joueur **prend en main** 7 cartes *Paysans/Ouvriers* et 2 cartes *Artisans/Ingénieurs/Investisseurs*.

8 Parmi les joueurs, celui qui a le plus récemment quitté son pays reçoit la **tuile Premier joueur**.

← **Quartiers résidentiels:**
C'est ici que les cubes de Population disponibles sont placés.

← **Espaces disponibles:**
Terrestres

← Côtiers

← Maritimes



9 Le deuxième joueur reçoit 1 Or, le troisième joueur reçoit 2 Or et le quatrième joueur reçoit 3 Or. Le premier joueur entame alors la partie.



PRINCIPE ET OBJECTIF DU JEU

Dans *Anno 1800 - Le jeu de plateau*, chaque joueur développe ses îles en construisant de nouveaux bâtiments, des chantiers navals et des navires, en échangeant des ressources pour répondre aux besoins de sa population. Les ressources produites et échangées rapportent des points d'Influence en fin de partie.

En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée par un joueur jouant la dernière carte de sa main. La manche en cours est alors terminée et elle est suivie d'une dernière manche au terme de laquelle les points d'Influence sont comptabilisés et le vainqueur déterminé.

Vous trouverez un exemple de décompte détaillé en page 11.

TOUR DE JEU

A son tour, chaque joueur peut réaliser une seule action. Les actions disponibles sont :

- ➔ Construire (des industries, chantiers navals ou navires) page 6
- ➔ Jouer et activer des cartes de Population page 7
- ➔ Échanger des cartes de Population page 7
- ➔ Augmenter la force de travail page 8
- ➔ Éduquer page 8
- ➔ Exploiter le Vieux Monde page 9
- ➔ Explorer le Nouveau Monde page 9
- ➔ Piocher des cartes Expédition page 10
- ➔ Lancer le Festival de la ville page 10

Il y a aussi les actions gratuites *Activer les cartes de Population* (page 7) et *Activer les cartes Mission* (page 12), que vous pouvez effectuer à votre tour à condition de posséder les ressources nécessaires. Les effets dont vous bénéficiez sont décrits en détails à la page 13.

GESTION DES RESSOURCES

Avant d'entrer dans le détail des actions individuelles, il est important de bien comprendre le mécanisme de base d'*Anno 1800 - Le jeu de plateau*. Le but du jeu est d'utiliser les ressources mises à votre disposition afin de mener le plus efficacement possible vos actions. La gestion des ressources intervient notamment pendant la production, le commerce et la Rotation. Ces ressources sont à **l'origine** de vos actions, mais les produire ne constitue **pas** l'action elle-même!

Production

Presque toutes les actions nécessitent des ressources pour être exécutées. Les ressources sont produites à partir des cubes de Population. Il y a 5 cubes de Population différents, avec une couleur et un symbole attirés :



Pour produire une ressource, un cube de Population du Quartier résidentiel approprié est placé sur un **poste de travail vacant** de vos îles. C'est le poste de travail qui définit la couleur du cube de Population requise. Une fois le cube placé, la ressource représentée est produite **une seule fois** et doit être utilisée dans le même tour. **Elle ne peut pas être mise de côté pour un tour ultérieur.** Les cubes de Population occupant déjà un poste de travail ne produisent plus aucune ressource.

Linda a besoin de bière. Elle possède déjà une brasserie, elle déplace donc un de ses cubes du Quartier Ouvrier vers l'un des deux postes de travail libres. Elle produit immédiatement 1 bière qu'elle peut utiliser dans la suite de son tour. Si elle a un nouveau besoin d'une bière, elle devra placer un autre Ouvrier.



Dans certains cas, aucune ressource n'est exigée, le **cube de Population est donc utilisé directement**. Cela revient à utiliser la force de travail du cube de Population sans le poser sur un poste de travail spécifique. Dans ce cas, le cube de Population est déplacé **de son Quartier résidentiel vers la Zone d'épuisement** à gauche de l'île Patrie. Les cubes de Population de la zone d'épuisement sont temporairement inutilisables.



Andreas veut construire un entrepôt, ce qui nécessite 1x briques et 1x Artisan. Il place un de ses Artisans sur la briqueterie et épuise un autre Artisan, qu'il place à gauche de son île Patrie.

Certaines actions nécessitent des jetons Marins pour être exécutées. Il existe 2 types de jetons Marins, tous les deux **de valeur 1** :



Pour réaliser ces actions, le type et la quantité de jetons Marin requis sont épuisés (vers la Zone d'épuisement) et deviennent temporairement indisponibles.

Linda veut jouer une carte pour laquelle elle a besoin de 2 jetons d'Exploration. Elle possède deux navires Marchands avec 1 jeton de Commerce chacun et un navire d'Exploration avec 2 jetons d'Exploration. Elle retire les 2 jetons de ce navire et les épuise. Elle peut ensuite jouer sa carte.

Commerce

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas fournir une ressource requise pour une action, il peut obtenir cette ressource des autres joueurs via le Commerce. 2 conditions doivent être réunies pour **chaque** ressource échangée :

- 1) Le joueur actif possède suffisamment de jetons de Commerce sur ses navires.
- 2) Au moins 1 autre joueur possède une industrie qui permet de produire la ressource.

Le nombre de jetons de Commerce requis est déterminé par le type de Population qui produit cette ressource. Le coût en jetons est inscrit en bas des Quartiers résidentiels : **1 jeton de Commerce pour les Paysans et les Ouvriers, 2 pour les Artisans et 3 pour les Ingénieurs**. La ressource est considérée comme produite une fois que le joueur a épuisé les jetons de Commerce requis.



L'autre joueur **ne peut pas refuser** l'échange. Mais il n'épuise aucun cube et récupère **1 Or de la réserve commune**. Chaque échange est récompensé par 1 Or, quel que soit le nombre de jetons utilisés.

IMPORTANT!

- ➔ La même ressource ne peut être négociée qu'une seule fois par tour. Cependant, des ressources différentes peuvent être négociées tant que le joueur a suffisamment de jetons de Commerce.
- ➔ L'échange reste possible même si les postes de travail de l'autre joueur sont déjà occupés.

➔ Les ressources du Nouveau Monde, les cubes de Population et les jetons d'Exploration ne peuvent pas être échangés.

➔ Les joueurs ne peuvent pas échanger avec eux-mêmes!

Andreas a besoin d'1 grand bi mais n'a pas d'industrie pour le produire alors que Diana et Maxim peuvent tous les deux en produire. Il souhaiterait donc commercer avec eux. Parce que la production de grand bi nécessite un Ingénieur, Andreas devra fournir 3 jetons de Commerce (voir le Quartier résidentiel pour le coût). Il peut maintenant choisir librement entre Diana et Maxim. Même si les deux postes de travail de Maxim sont déjà occupés, il le choisit, et celui-ci reçoit 1 Or de la réserve. Andreas produit immédiatement 1 grand bi à utiliser lors de son tour. Il ne pourra plus négocier de grand bi pendant son tour, mais pourra négocier d'autres ressources.



Rotation des travailleurs

À son tour, le joueur actif peut dépenser de l'Or pour effectuer une rotation de chacun de ses cubes de Population **utilisé**. Le cube de Population est retiré de son poste de travail ou de la Zone d'épuisement puis est replacé dans son Quartier résidentiel. Il peut alors être réutilisé immédiatement. **L'Or dépensé est toujours remis dans la réserve.**

La quantité d'Or requise en fonction du type d'Habitant est inscrite sur le plateau de l'île Patrie :



Linda a besoin de plusieurs cubes de Population pour sa prochaine action. Elle dépense 2 Or pour renvoyer ses deux Paysans de la scierie vers leur Quartier résidentiel pour 1 Or chacun. Cela libère à la fois le cube et le poste de travail. Elle dépense également 2 pièces d'Or pour renvoyer son Ouvrier de la Zone d'épuisement vers son Quartier résidentiel. Les trois cubes de Population peuvent maintenant être réutilisés.



ACTIONS

CONSTRUIRE

Grâce à l'action Construire, les joueurs améliorent leur île en lui ajoutant de nouvelles industries, des chantiers navals ou des navires. Les améliorations disponibles se présentent sous la forme des tuiles de Construction du plateau de jeu. Une fois que les ressources requises pour la construction ont été produites, la tuile de Construction ciblée est prise sur le plateau de jeu et retournée côté bâtiment sur votre île Patrie.

On ne peut placer qu'une seule tuile de Construction par case d'île. Cependant, **les bâtiments déjà présents ou préimprimés peuvent être recouverts**. Cela est également possible pour celui qui a permis la construction du nouveau bâtiment. Les tuiles de Construction recouvertes retournent sur le plateau de jeu.

Vous pouvez, à n'importe quel moment de l'action Construire, retirer 1 bâtiment de votre île et le replacer côté Plan sur le plateau de jeu. Si des cubes de Population se trouvaient sur la tuile retirée, ils sont épuisés.

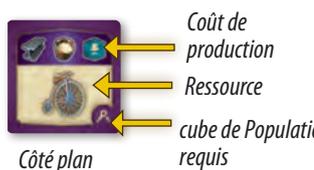
1  *Andreas veut construire la fabrique de fenêtres. Pour cela, il a besoin de planches et de verre. Il place un Paysan dans la scierie et un Ouvrier dans la verrerie qui lui a servi à construire une ferme de pommes de terre (1). Il prend ensuite la fabrique de fenêtres, la retourne et décide de la construire sur la verrerie. Comme la verrerie n'est pas un bâtiment préimprimée, il prend la tuile du bâtiment et la remet sur le plateau de jeu côté Plan visible. Il place l'Ouvrier qui était posé dessus dans la Zone d'épuisement (2).*

2  *Enfin, il positionne la fabrique de fenêtres sur son île côté bâtiment (3).*

3 

Industries

Chaque industrie existe en deux exemplaires sur le plateau de jeu. On ne peut construire qu'une seule industrie par action Construire. Les industries peuvent être construites sur n'importe quel espace terrestre. Le côté plan des industries indique le coût en ressources requis (barre violette), quel type de ressource peut être produit (symbole de ressource) et quel type de cube de Population sera nécessaire pour cela (couleur du cadre et symbole). Le côté bâtiment affiche **deux** postes de travail spécifiques (couleur et symbole des cubes de Population) ainsi que la ressource qui peut être produite.

 *Coût de production*
Ressource
cube de Population requis

 *Ressource produite*
2 postes de travail pour des cubes Population

Chaque joueur ne peut posséder des industries identiques qu'en un seul exemplaire. Les industries alternatives à celles préimprimées sur les îles Patrie peuvent cependant être construites en plus des industries de départ car elles ne sont pas identiques (leurs postes de travail sont réservés aux Ouvriers au lieu des Paysans ou Artisans des industries de départ préimprimées). Par contre, une seconde industrie de tissage de voiles ne pourra pas être construite puisqu'elle est, comme l'industrie de départ, réservée à des Ouvriers. Un des bénéfices des îles du Vieux Monde permet de lever cet interdit (page 9). Il n'est donc pas nécessairement indispensable de construire ces industries alternatives.

Chantiers navals

Les chantiers navals affichent, sur les deux faces de leur tuile, un nombre dans un gouvernail. Ce nombre indique le niveau maximal des navires qui pourront être construits dans ce chantier. Un chantier naval de niveau 1 ne peut construire que des navires de niveau 1, un chantier naval de niveau 2 peut construire des navires de niveau 1 ou 2, et un chantier naval de niveau 3 peut construire tous les navires. Il est impossible de combiner plusieurs chantiers navals pour construire un navire (deux chantiers navals de niveau 1 ne peuvent pas construire ensemble un navire de niveau 2). L'action Construire ne permet de construire qu'un seul chantier naval. Chaque joueur **peut posséder plusieurs chantiers navals** du même niveau. Les chantiers navals ne peuvent être construits que sur des espaces Côtiers.

 *Coût*
Niveau maximum des navires

 *Niveau maximum des navires*

Côté plan *Côté bâtiment*

NOTE: Les tuiles de Construction "planches" et "chantier naval de niveau 1" du plateau de jeu sont gratuites et peuvent donc être construites **lors d'une action** Construire sans avoir besoin de produire des ressources.

Navires

Les navires sont construits dans des chantiers navals et leur niveau (1, 2 ou 3) équivaut au nombre de symboles Marins imprimés sur le côté plan et le côté bâtiment. **Par action Construire, un joueur peut construire au maximum un nombre de navires équivalant au nombre de chantiers navals déjà construits sur ses îles.** Chaque chantier naval ne peut construire qu'1 navire, dont le niveau ne peut pas excéder la force du chantier naval. Comme pour les chantiers navals, chaque joueur **peut posséder n'importe quel nombre de navires** de n'importe quel niveau.

Les jetons Marins sont placés sur le Navire **dès que** celui-ci est construit. Ces jetons peuvent être utilisés immédiatement par d'autres navires pour négocier des ressources.

Il existe des navires Marchands et des navires d'Exploration, et n'importe quel chantier naval peut construire les deux types. Les navires ne peuvent être construits que sur des espaces Maritimes.

 *Coût*
Niveau du Navire

 *Niveau du Navire*

Côté plan *Côté bâtiment*

1



Linda possède 3 chantiers navals, deux de niveau 1 et un de niveau 2. Elle peut, en une seule action, construire jusqu'à 3 navires de niveau 1 ou 2 navires de niveau 1 et 1 navire de niveau 2. Elle choisit de construire un navire d'Exploration de niveau 1 (1x voiles, 1x planches et 1x canon), ainsi qu'un navire Marchand de niveau 2 (1x voiles, 1x marchandises et 1 planches) (1).

2



Elle produit 2 fois des planches et des voiles et négocie les marchandises auprès d'Andreas. Le navire Marchand de niveau 2 est construit. Elle le positionne sur un espace Maritime et place 2 jetons de Commerce dessus (2).

3



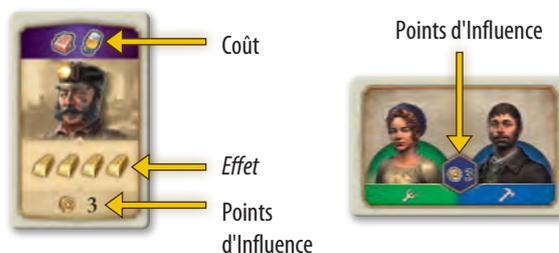
Pour le navire d'Exploration, elle aurait besoin d'un Artisan. Elle peut, à la place, utiliser les deux jetons de Commerce du navire Marchand qu'elle vient de construire pour négocier 1x canon avec Andreas. Maintenant qu'elle dispose de toutes les ressources nécessaires, elle peut construire son navire d'Exploration de niveau 1, qu'elle place sur son dernier espace Maritime libre (3).

JOUER & ACTIVER LES CARTES DE POPULATION

Les travailleurs spécialisés, représentés sur les cartes de Population, offrent des point d'Influence et un bénéfice unique. Pour jouer la carte de Population, il faut en satisfaire les besoins en produisant les ressources requises indiqués dans la barre violette en haut de la carte. La carte jouée est placée face visible sous l'île Patrie. Une seule carte de Population peut être jouée par action.

Le bénéfice présent sur la carte de Population est un **bénéfice à effet unique**. Il peut être activé à n'importe quel moment du tour en cours ou lors d'un tour ultérieur. La carte est alors retournée mais reste dans la zone de jeu. L'effet s'applique immédiatement (les effets sont décrits plus en détails page 13). **L'activation est une action gratuite, plusieurs cartes peuvent être activées dans le même tour.**

Le joueur gagne les points d'Influence de la carte de Population en fin de partie, que cette carte soit activée ou non.



ECHANGER DES CARTES DE POPULATION

Pour cette action, **jusqu'à 3 cartes de Population** de votre main peuvent être remplacées sous leur pile respective, ce qui permet de piocher le même nombre et le même type de carte de Population. Si une pile est vide, il n'est pas possible d'y replacer une carte.

Andreas a 3 cartes en main qu'il aimerait échanger car elles lui paraissent difficiles à réaliser. Il place les cartes à 8 points d'Influence et à 5 points d'Influence sous leur pile (Artisans / Ingénieurs / Investisseurs et Nouveau Monde) et pioche donc 1 nouvelle carte dans chaque pile. Dans cet exemple, la pile Paysans / Ouvriers est déjà vide, rendant l'échange de la carte à 3 points d'Influence impossible.



AUGMENTER LA FORCE DE TRAVAIL

L'action Augmenter la force de travail permet d'ajouter **jusqu'à 3 nouveaux cubes de Population** dans les Quartiers résidentiels de l'île Patrie. Pour ajouter 1 cube, il faut produire les ressources imprimées au-dessus de chaque Quartier résidentiel. Les coûts ne sont valables que pour un seul cube. Les cubes de Population acquis de cette façon peuvent être immédiatement utilisés pour produire des ressources permettant elle-même d'augmenter à nouveau la force de travail.



Piochez et placez dans votre main une carte *Paysans / Ouvrier* pour **chaque** nouveau Paysan ou Ouvrier ajouté, ou une carte *Artisans / Ingénieurs / Investisseurs* pour **chaque** nouvel Artisan, Ingénieur ou Investisseur ajouté.

Si vous voulez augmenter votre effectif mais que la **pile de cartes de Population correspondante est vide**, aucune carte n'est piochée, mais vous devez **payer la quantité d'Or** indiquée sur le plateau de jeu à la réserve. Si ça n'est pas possible alors vous ne pouvez pas ajouter de cube de Population.



Linda aimerait placer 3 nouveaux cubes de Population dans ses Quartiers résidentiels. Libre de décider du type des cubes, elle choisit 2 Ouvriers et 1 Ingénieur. Pour cela, elle a besoin d'un total de 2x planches, 1x briques, 1x charbon, 1x marchandises, 1x poutre en acier et 1x fenêtre. Elle possède déjà les industries alternatives de charbon de bois, de brique et d'acier (réservées à des Ouvriers au lieu d'Artisans). Mais il lui manque 2 Ouvriers pour produire toutes les ressources dont elle a besoin. Elle produit donc d'abord 2x planches et 2x briques afin de placer 2 Ouvriers supplémentaires dans leur Quartier résidentiel. Dans un second temps, elle utilise ces deux Ouvriers et deux Artisans pour produire les ressources qui lui permettent de placer 1 Ingénieur dans son Quartier résidentiel.



Puisqu'elle a obtenu 3 cubes de Population supplémentaires, elle doit piocher et placer dans sa main 3 nouvelles cartes de Population: 2x de la pile Paysans / Ouvriers et 1x de la pile Artisans / Ingénieurs / Investisseurs. Dans cet exemple, il ne reste qu'une seule carte Paysans / Ouvrier, elle doit donc dépenser 1 Or, comme indiqué sur le plateau, pour la carte qu'elle ne peut pas piocher.

EDUQUER



Jusqu'à 3 promotions peuvent être réalisées avec l'action Éduquer. Les ressources nécessaires à chaque promotion sont imprimées à droite des quartiers résidentiels, au-dessus du symbole de promotion.

Une promotion consiste à transformer un type de cube de Population dans le type suivant:

Paysan → Ouvrier → Artisan → Ingénieur → Investisseur

Les 3 promotions peuvent être **réparties** entre 1 à 3 cubes de Population.



Le cube promu **remplace** le cube dont il a permis la promotion. Puisque la promotion n'augmente pas le nombre de cubes de Population, **aucune nouvelle carte de Population** n'est piochée.

IMPORTANT: Si le cube de Population à promouvoir se trouve sur un poste de travail, le cube promu occupera le même poste de travail. Les couleurs du poste de travail et du cube de Population ne correspondront donc pas jusqu'à la prochaine Rotation (page 5) ou jusqu'au prochain Festival (page 10).

Andreas souhaite promouvoir 3 fois : 1 Paysan sera promu deux fois, c'est-à-dire qu'il deviendra Artisan (1x briques, puis 1x charbon et 1x marchandises) ; 1 autre Paysan est promu 1 fois et devient Ouvrier (1x briques). Le Paysan promu en Ouvrier occupe déjà un poste, l'échange des cubes se fait donc sur ce poste. L'autre Paysan est renvoyé de son Quartier résidentiel vers la réserve et un Artisan est placé dans le Quartier résidentiel approprié. Il ne pioche aucune carte de Population car le nombre total de cubes de Population n'a pas changé.



EXPLOITER LE VIEUX MONDE

Votre espace disponible peut être augmenté avec l'action Exploiter le Vieux Monde, qui crée **plus d'espaces pour plus de tuiles de Construction**. Pour exploiter une île du Vieux Monde, il faut épuiser le nombre requis de jetons d'Exploration.

Pour chaque joueur, la première île nécessite 1 jeton d'Exploration, la deuxième 2 jetons, la troisième 3 jetons et la quatrième 4 jetons, peu importe le nombre d'île du Nouveau Monde que possède le joueur. **Il n'est pas possible d'exploiter plus de 4 îles du Vieux Monde.** L'action Exploiter le Vieux Monde ne permet l'exploitation que d'une seule île à la fois.



Les îles du Vieux Monde sont piochées et placées face visible à droite de votre île Patrie. Elle vous permettent d'obtenir 2 espaces Maritimes, 2 espaces Terrestres et 2 espaces Côtiers, qui pourront tous être utilisés pour l'action Construire.

Les îles du Vieux Monde apportent au joueur un **bénéfice unique**. Il s'agit soit d'effets (page 13) qui **se déclenchent immédiatement**, dès le développement de l'île, soit d'industries, de chantiers navals ou de navires qui peuvent être utilisés de la façon habituelle.

Si le bénéfice est une industrie que vous possédez déjà **à l'identique** sur votre île Patrie, vous conservez quand même les deux industries. Ce n'est qu'ainsi qu'il peut arriver que les joueurs aient plusieurs industries identiques (par exemple l'usine de tissage de voiles, à destination des Ouvriers, qui peut avoir déjà été construite et se retrouve ensuite imprimée sur une île du Vieux Monde).

Lors d'un tour précédent, Linda a développé une île du Vieux Monde en épuisant 1 jeton d'Exploration. Elle a ainsi obtenu non seulement plus d'espaces pour ses tuiles de construction, mais aussi un entrepôt amélioré. Pour sa deuxième île, elle doit épuiser 2 jetons d'Exploration. Elle pioche la première île de la pile et la pose. Le bénéfice unique lui permet de prendre immédiatement 2 carte Expédition.



EXPLORER LE NOUVEAU MONDE

L'action Explorer le Nouveau Monde permet de découvrir des **ressources précieuses d'îles lointaines utiles au commerce**. Pour explorer ces îles, il faut, comme pour les îles du Vieux Monde, épuiser **le nombre requis de jetons d'Exploration**. Pour chaque joueur, la première île nécessite 1 jeton d'Exploration, la deuxième 2 jetons, la troisième 3 jetons et la quatrième 4 jetons, peu importe le nombre d'île du Vieux Monde que possède le joueur. **Il n'est pas possible d'explorer plus de 4 îles du Nouveau Monde.** L'action Explorer le Nouveau Monde ne permet le développement que d'une seule île à la fois.

Pour chaque île du Nouveau Monde explorée, le joueur doit également piocher 3 cartes Nouveau Monde et les prendre en main.

Andreas a un besoin urgent de canne à sucre du Nouveau Monde pour pouvoir construire une distillerie de rhum. Puisque c'est sa première île du Nouveau Monde, il épuise 1 jeton d'Exploration et pioche 3 cartes Nouveau Monde.



Les îles du Nouveau Monde sont piochées puis placées face visible dans la zone de jeu du joueur. Chaque île peut produire 3 ressources différentes.

Pour utiliser une ressource d'une de vos îles du Nouveau Monde, il faut épuiser un jeton de Commerce, ceci pouvant être fait plusieurs fois par tour. **Il n'est pas possible de négocier les ressources du Nouveau Monde des autres joueurs.** Cela ne s'applique qu'aux ressources du Nouveau Monde et non aux industries qui en découlent. Il n'est pas possible, par exemple, de négocier du tabac, mais cela est possible avec les cigares, qui nécessitent du tabac pour être produits. Aucune tuile ne peut être construite sur les îles du Nouveau Monde.



L'île explorée par Andreas produit de la canne à sucre ! A son tour suivant, Andreas épuise une tuile de Commerce et produit également des planches afin de pouvoir construire la distillerie de rhum. Linda possède elle aussi une île du Nouveau Monde qui produit de la canne à sucre. Mais comme cette ressource ne peut pas être échangée avec un autre joueur, Andreas a dû commercer avec sa propre île.

PIOCHER DES CARTES EXPÉDITION

L'action Piocher des carte Expédition permet aux joueurs d'acquérir des cartes Expédition qui rapporteront des points d'Influence supplémentaires, mais uniquement en fin de partie. Pour démarrer une expédition, les ressources nécessaires doivent être épuisées:

2 jetons Expédition pour 1 à 3 cartes Expédition.



Les cartes Expédition sont piochées par le joueur dans leur pile et sont placées, **face cachée**, près de l'île Patrie du joueur. Elles n'entrent pas en compte pour le nombre de cartes dans la main joueur. Un joueur peut consulter à tout instant ses propres cartes Expédition.

Les cartes Expéditions affichent à **gauche un animal** pour le zoo et à **droite un artefact** pour le musée. La couleur de fond et le symbole sous les illustrations indique quels cube de Population seront nécessaire, en tant que visiteurs, à la fin de la partie pour obtenir les points d'Influence. Chaque cube de population ne peut être utilisé que pour une seule case.

Linda a pioché 3 cartes Expédition à son tour. Elle les conserve cachées et essaie d'obtenir au moins 3 Artisans, 2 Ingénieurs et 1 Investisseur avant la fin de la partie, pour recevoir jusqu'à $1+1+2+3+2+1=10$ points d'Influence. Si, par exemple, elle n'a qu'1 seul Artisans et 1 Investisseur en fin de partie, elle ne recevra que $1+3=4$ points d'Influence.



LANCER LE FESTIVAL DE LA VILLE

Si un joueur ne veut ou ne peut effectuer aucune autre action, le Festival de la ville permet de récupérer tous les cubes de Population et jetons de Marins utilisés qui pourront à nouveau être utilisés à partir du tour suivant.

La population entière rejoint les Quartiers résidentiels et tous les navires rentrent au port. Pour célébrer le Festival de la ville, tous les cubes de Population et jetons Marins des postes de travail et de la Zone d'épuisement sont renvoyés dans leur Quartier résidentiel respectif ou sur les navires.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur a joué la dernière carte de sa main, c'est-à-dire dès qu'il n'a plus de carte Population en main. Ce joueur reçoit immédiatement le **jeton Feu d'artifice**.

Même si le joueur qui a provoqué la fin de partie reprend des cartes Population en main, elle reste enclenchée et le joueur conserve la tuile Feu d'artifice.

Puisqu'Andreas est le premier joueur mais que Linda, en tant que deuxième joueuse, déclenche la fin de partie, Maxim et Diana, qui viennent ensuite, joue chacun un tour pour finir la manche. Andreas démarre ensuite la dernière manche pour permettre à tout le monde d'avoir un dernier tour avant le décompte des points d'Influence.

DECOMPTE

Chaque joueur fait le compte de ses points d'influence:

- Chaque **carte Population jouée** dans la zone du joueur, qu'elle soit face visible ou cachée, rapporte le nombre de points d'Influence marqué:
 - carte *Paysans / Ouvriers*: 3 points d'Influence.
 - carte *Artisans / Ingénieurs / Investisseurs*: 8 points d'Influence.
 - carte *Nouveau Monde*: 5 points d'Influence.
- Les **cartes Expédition** sont révélées et vous leur attribuez des Artisans, ingénieurs et investisseurs pris parmi vos propres cubes de Population. Ces cubes peuvent être prélevés dans les Quartiers résidentiels, des postes de travail ou la Zone d'épuisement. Chaque cube ne peut être utilisé que pour une seule case des cartes Expédition. **Chaque case occupée est évaluée individuellement** et rapporte le nombre de points d'Influence inscrit sous la case. Les cartes Expédition n'ont pas besoin d'être remplies pour rapporter des points d'Influence.
- Chaque groupe de 3 **Or** rapporte 1 point d'Influence.
- La **tuile Feux d'artifice** rapporte 7 points d'Influence.
- Recevez en fin les points d'Influence des **cartes Mission** dévoilées (page 12).

Celui qui a le plus de points d'Influence gagne la partie! En cas d'**égalité**, le gagnant est celui qui totalise le plus d'industrie, de chantiers navals et de navires. Les bâtiments préimprimés entre en ligne de compte. Si l'égalité persiste, celui qui a le moins de cartes en main gagne. Sinon la victoire est partagée.

Astuce: vous trouverez une **feuille de score** à télécharger en suivant le lien kosmos.de/anno-1800.



Linda compte ses points d'Influence:

- 11 cartes avec 3 points d'Influence, 3 cartes avec 8 points d'Influence et 4 cartes avec 5 points d'influence
 $11 \times 3 + 3 \times 8 + 4 \times 5 = 77$ **points d'Influence** sur les cartes de Population.
 - 3 cartes Expedition, sur lesquelles seul un Ingénieur manque
 $3 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 = 8$ **points d'Influence** sur les cartes Expedition.
 - 5 Or = **1 point d'Influence**.
 - Comme elle a déclenché la fin de partie, elle possède la tuile Feu d'artifice = **7 points d'Influence**.
 - Les cartes Mission lui rapportent:
 - Parce qu'elle n'est ni première ni seconde en nombre d'Ingénieurs = 0 point d'Influence.
 - 6 points d'Influence pour chaque industrie produisant des gramophones, grands bis ou véhicules à vapeur = 6 points d'Influence (Grand bi).
 - 6 points d'Influence pour chaque île du Nouveau Monde qu'elle possède = 6 points d'Influence (1 île du Nouveau Monde).
 - 1 point d'Influence supplémentaire pour chaque animal de zoo visité = 2 points d'Influence (2 zoos visités).
- Au total Linda a donc
 $77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = 107$ points d'Influence.

CARTES MISSION

Les cartes Mission représentent pour vous l'opportunité d'accomplir des défis en liens avec personnalités ou réalisations du monde d'Anno. Au début de chaque partie, piochez aléatoirement **5 cartes Mission**, qui resteront en jeu pendant toute la partie. Bien sûr, vous pouvez également choisir votre combinaison préférée. **Pour votre première partie, nous recommandons les cartes de Mission *Alonso Graves, Université, Edvard Goode, Isabel Sarmento et Zoo.***

Il existe 2 types de cartes Mission. La **plupart offre des points d'Influence en fin de partie** si leur conditions sont réalisées. Leur arrière-plan est plus sombre que celui des **cartes Mission à effet**. Celles-ci ont le même fond clair que les cartes de Population. Elles donnent accès à des effets qui peuvent être utilisés pendant la partie. Ces effets ne sont pas des actions, les cartes ne seront donc pas défaussées de la partie. Chaque joueur peut donc les utiliser au moment qui lui semble opportun lors de son tour.



Alonso Graves – Épuisez 3 jetons d'Exploration et 3 Or, pour effectuer une action supplémentaire.



Aarhant – Épuisez 1 Investisseur, pour **gagner** 5 Or de la réserve.



Der Redakteur – Épuisez 2 jetons d'Exploration pour remettre 1 carte de Population sous sa pile. **Aucune** nouvelle carte n'est piochée.

IMPORTANT: Les cartes Mission *Alonso Graves, Aarhant et le rédacteur* ne peuvent être utilisées **qu'une seule fois par tour**.



Beryl O'Mara – 2 jetons d'Exploration sont utilisés à **la place** d'un jeton de Commerce. Il n'y a pas d'échange de jetons! Il est possible, de cette manière, d'épuiser les 2 jetons pour négocier une ressource produite pas un Paysan ou un Ouvrier. Il est possible de négocier plusieurs ressources en un tour.



Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, la Reine, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Prinzessin Qing – Chaque industrie représentée sur ces cartes rapporte à la fin de la partie, au joueur qui l'a construite, le nombre de points d'Influence indiqué.



Hannah Goode, Université, Exposition universelle, Madame Kahina, la visiteuse – Chacune de ces cartes donne 10 points d'Influence, en fin de partie, au joueur qui possède le plus des éléments indiqués (cubes de Population totaux, jetons de Commerce, carte d'Expédition). Le deuxième à posséder le plus d'éléments gagne 4 points d'Influence. En cas d'égalité, les ex-aequo reçoivent tous les points d'Influence. Dans tous les cas, les 4 points d'Influence seront quand même attribués.



Zoo, Musée – Chacune de ces cartes augmente d'1 le nombre de points d'Influence que vous obtenez pour les animaux ou artefacts visités. Ainsi, une case animal occupée par un Ingénieur sur une carte Expédition à la fin de la partie vaut, par exemple, 3 points d'Influence au lieu de 2 si la carte Mission Zoo est en jeu.



Bente Jorgensen – Chaque joueur qui a développé au maximum 1 île du Vieux Monde en fin de partie reçoit 18 points d'Influence. L'île Patrie n'est pas une île du Vieux Monde!



Isabel Sarmento – Chaque île du Nouveau Monde donne, en fin de partie, 6 points d'Influence au joueur qui les a explorées..



Pyrphorien – A la fin de la partie, les joueurs perdent 2 points d'Influence pour chaque carte de Population ecore en main. Les cartes de Population jouées mais non retournée ne sont pas en main.

COMBINAISONS DE CARTES MISSIONS

Normalement, en début du jeu, vous piochez 5 cartes aléatoirement. Cependant, si vous souhaitez orienter le jeu, vous pouvez utiliser ces suggestions pour mettre en jeu les 5 cartes Mission:

- Pour un jeu plus **complexe** avec plus d'options, mettez en jeu des cartes Mission à effets (Alonso Graves, Aarhant, le rédacteur, Beryl O'Mara).
- Pour une partie plus **interactive** entre les joueurs, avec une course aux points plus intense, mettez en jeu des cartes Mission de majorités (Hannah Goode, Université, Exposition universelle, Madame Kahina, The Visitor).
- Pour un jeu plus **détendu** axé sur l'expansion des îles, mettez en jeu des cartes Mission qui vous donnent des points pour diverses industries (Carl Leonard von Malching, Eli Bleakworth, la Reine, Edvard Goode, Willie Wibblesock, Princesse Qing).
- Les cartes Mission du Zoo et du Musée se focalisent sur les cartes Expédition.
- Utilisez la carte Mission *Pyrphorien* pour changer l'ambiance du jeu et votre stratégie. Puisque la carte vous pénalise pour les cartes de Population restantes à la fin de la partie, il y a plus de concurrence pour déclencher la fin de la partie et il est recommandé d'être prudent lorsqu'il s'agit d'augmenter l'effectif.

Astuce: Pour encore plus de variété, vous pouvez télécharger et imprimer la **mini-extension «Le pouvoir de l'Or»** sur kosmos.de/anno-1800.



EFFETS DES CARTES DE POPULATION ET MISSION

Vous placez les **cubes de Population représentés dans votre Zone résidentielle** et les **cartes de Population correspondantes** dans votre main. Si la pile correspondante est épuisée, l'or doit être dépensé à la place. Si cela n'est pas possible, l'effet peut n'être utilisé que partiellement ou pas du tout.



Vous recevez la **quantité indiquée de jetons de Commerce ou d'Exploration** que vous placez sur la carte de Population. Vous pouvez les utiliser de la même manière que les jetons Marins, mais ils retournent directement à la réserve après avoir été utilisés. **Ils retournent également à la réserve s'ils n'ont pas été épuisés avant le lancement de votre prochain Festival de la ville.**



Vous recevez la **quantité d'Or spécifiée** que vous mettez dans votre réserve personnelle.



Vous recevez **2 cartes Expédition**. Cet effet n'est plus valable lorsque le paquet d'Expédition est vide.



Vous recevez **gratuitement l'une des ressources représentée du Nouveau Monde**, que vous devez utiliser au moment de l'activation de la carte.



Vous recevez jusqu'à **3 améliorations gratuites** pour vos cubes de Population. Vous ne pouvez l'utiliser que pour améliorer les cubes de Population représentés. Toutes les améliorations que vous souhaitez utiliser doivent être utilisées sur le même tour, elles ne peuvent pas être réparties sur plusieurs tours.



Vous obtenez une **action supplémentaire** que vous pouvez effectuer selon les règles normales.



Vous pouvez mettre **jusqu'à 2 cartes de votre main sous leur paquet de population respectif**. Aucune nouvelle carte n'est piochée.



IMPORTANT: contrairement à tous les autres effets, vous ne pouvez l'activer que pendant le tour où vous avez joué la carte. À la fin de votre tour, vous devez retourner la carte sur le dos. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser l'effet, mais vous ne pouvez pas l'activer lors d'un tour ultérieur!

CONSEILS POUR DEBUTER

Anno 1800 - Le jeu de société peut être un peu intimidant, surtout au début. Par conséquent, nous aimerions vous donner quelques conseils et astuces sur les orientations que vous pourrez proposer aux nouveaux joueurs.

La fin du jeu vous semblera très lointaine, parce qu'elle n'est déclenchée que dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Pendant une grande partie du jeu, vous piocherez et vous retrouverez avec plus de cartes en main que vous ne pourrez en jouer. C'est tout à fait naturel, car vos îles ne disposent que de peu d'Industries au début de la partie. Au fur et à mesure que votre ville grandit et que vous la population augmente, il en va de même pour les besoins qui doivent être satisfaits. Il ne serait pas rare qu'après un certain temps, vous doubliez le nombre de cartes avec lesquelles vous avez commencé. Mais ne vous laissez pas bernier par le sentiment que votre jeu ne se terminera probablement jamais! Un élément important du jeu consiste à déterminer quand renoncer à des résidents supplémentaires, car vous serez en mesure de vous occuper efficacement de ceux que vous avez déjà sous la main. Surtout, si vous voulez être le premier sans cartes en main afin de recevoir les 7 points bonus, vous devez garder cela à l'esprit.

Mais cela ne veut pas dire que ce sera toujours la bonne stratégie. Après tout, celui qui met fin au jeu n'a pas encore gagné, et dans de nombreuses parties, il n'y aura aucun inconvénient à avoir de cartes en main à la fin de la partie (à moins que la carte *Mission Pyrphorien* soit en jeu). Vous pouvez donc tout aussi bien essayer d'obtenir et de satisfaire le plus d'habitants possible, tandis que d'autres voudront peut-être maintenir leur population à un faible niveau afin de pouvoir mieux contrôler la fin de la partie.

Mais il est très important que l'île de chaque joueur s'améliore à chaque tour, avec plus d'industries et une plus grande flotte. Et grâce au commerce, chacun profite aussi du progrès des autres joueurs. Et lorsqu'un certain point de développement a été dépassé par tous les joueurs, la fin du jeu peut survenir très rapidement. Parce que, à un moment donné, vous pourrez jouer vos cartes population beaucoup plus rapidement que vous n'en obtenez de nouvelles.

À ce stade, il faut également féliciter avec soin avant de lancer un Festival de la ville. Après tout, quand toute la ville fait la fête, il n'y a pas de travail. Il vous faudra donc, entre deux Festivals, essayer de tirer le meilleur parti de vos options.

Particulièrement en début de partie, la question "Par où commencer ?" peut se poser. Examinez les besoins de vos résidents sur les cartes que vous avez en main. Si certaines industries y apparaissent plusieurs fois, vous pouvez commencer à en construire une. Certains résidents veulent du savon? Alors construisez tout de suite une savonnerie. De cette façon, vous pouvez commencer le jeu directement par les industries les plus importantes pour vous. Même une incursion précoce dans de nouveaux rivages n'est pas une mauvaise chose, en développant une île du Vieux Monde grâce à votre flotte. Le chantier de construction n'est peut-être pas nécessaire au début, mais les avantages uniques de chaque île le sont.

Ne sous-estimez pas les industries que vous possédez déjà. Vous pouvez construire des versions alternatives pour vos 5 industries de départ qui ne nécessiteront pas d'Artisans, qu'elles remplaceront par des Ouvriers pour produire la même ressource. Un tel investissement peut en valoir la peine, car vous pouvez obtenir des Ouvriers plus facilement que les Artisans au cours du jeu et de nombreuses cartes et tuiles ont besoin des ressources produites dans ces industries.

Pour la suite de la partie, il vaut également la peine de jeter un coup d'œil aux industries qui sont une condition préalable à de nombreuses autres. Les canons sont nécessaires, par exemple, si la flotte d'exploration doit être élargie, tandis que le tissu de coton est extrêmement important pour les cartes du Nouveau Monde. Un investissement précoce dans de telles industries fait de vos adversaires des partenaires commerciaux lucratifs.

A PROPOS DE LA RESSOURCE „MARCHANDISES“



Les fans bien informés d'*Anno 1800* et les membres du syndicat **Anno** ont certainement été troublés par la ressource "marchandises". Elle n'apparaît pas dans le jeu PC comme ressource mais comme une icône pour "fret". Toutes les ressources sont effectivement des marchandises dont vous organisez la production et l'utilisation. Dans *Anno 1800 - Le jeu de plateau*, les marchandises sont une ressource indépendante au même titre que les planches, par exemple. Les caisses représentent un mélange coloré de produits différents, plus spéciaux: les raisins du champagne, le cuivre et le zinc pour le laiton ou la cargaison des navires. Le bâtiment sur la tuile de Construction est donc un entrepôt. C'est un point de transbordement très polyvalent sur votre île et une partie importante de l'infrastructure.

Nous avons eu recours à cette solution pour pouvoir capter la complexité du jeu PC, mais en même temps assurer l'accessibilité et la jouabilité. De cette manière, nous pouvons montrer un large éventail de ressources et, surtout, leur interconnexion de manière compréhensible.

REMERCIEMENTS

Martin Wallace et KOSMOS-Verlag tiennent à remercier tous ceux qui ont été impliqués dans les parties-tests, la lecture des règles et la création du jeu et qui ont, grâce à leurs nombreuses critiques créatives, fait d'*Anno 1800*, le jeu de plateau que vous avez maintenant entre les mains.

Cela vaut en particulier pour Steve Deng, Stephen Hurn, Sheree Hurn, Jason Kotzur, Sasha Jenkins, Edward Crompton, Colin Tudehope, Gabrielle Joyce, Ian Gent, Adrienne Ezell, Zack Byrne, Nathan Wirth, Christian Fiore, Katharina Mayer, Dorothea Wagner et André Deibert.

Nos remerciements vont également à Ubisoft Blue Byte et à toute l'équipe Anno d'Ubisoft Mainz.

En mémoire de Piero Cioni.



L'AUTEUR



Martin Wallace, né en 1962, a grandi à Manchester et vit maintenant en Australie. Enseignant et historien de formation, il est maintenant un concepteur de jeux à plein temps et a fondé sa propre maison d'édition. Ses jeux de stratégie complexes traitent souvent d'aspects économiques et se caractérisent par une forte thématique liées à des événements ou des lieux historiques. Avec Anno 1800 - La jeu de plateau, il associe avec compétence les mécanismes jeu PC d'origine pour créer une compétition des plus stratégiques pour être le groupe d'île le plus influent.



The banner is split into two panels. The left panel features the Anno 1800 Königsedition logo, which is a circular emblem with a crown on top and the text 'ANNO 1800 KÖNIGSEDITION' inside. The right panel features the text 'ANNO History Collection' in a gold serif font above a golden compass rose. At the bottom, a dark red banner contains the text 'Entdecke die Welt von Anno auf PC!' and the URL 'store.ubi.com/anno-franchise'. The Ubisoft logo is in the bottom left corner.



IMPRESSUM

Autor: Martin Wallace

Designberater: Stephen Hurn

Lizenz & Bildmaterial: Ubisoft Blue Byte

Grafik: Fiore GmbH

Redaktion: Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtkke, Felix Noe, Kilian Vosse

© 2020 Ubisoft Entertainment.

All Rights Reserved.

Anno 1800, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Anno, Blue Byte and the Blue Byte logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr.: 680428

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

VUE D'ENSEMBLE RAPIDE

FIN DE PARTIE

- Chaque joueur effectue 1 action à son tour, jusqu'à ce qu'un joueur soit à court de cartes.
- Terminez la manche en cours.
- Jouez une autre manche.
- Comptabilisez les points d'Influence.
 - Celui qui a le plus de points d'Influence remporte la partie.

COMPTABILISER LES POINTS D'INFLUENCE (page 11)

- Cartes de Population jouées (face visible ou non).
- Case visitées sur les cartes Expédition.
- 3 Or = 1 point d'Influence.
- La tuile Feux d'artifice = 7 points d'Influence.
- Carte Mission accomplies.

PRODUCTION (page 4)

- Les cubes de Population sont placés sur un poste de travail pour produire 1x la ressource et l'utiliser au cours du même tour.
- Les cubes de Population et les jetons Marins utilisés directement sont épuisés.

COMMERCE (page 5)

- Pour utiliser une industrie d'un autre joueur, épuisez un nombre requis de jetons de Commerce. Le nombre requis est déterminé par le niveau de Population dont l'autre joueur aurait eu besoin pour produire cette ressource.
- L'adversaire reçoit 1 Or de la réserve.
- L'adversaire ne peut pas refuser et on ne peut pas commercer avec soi-même.
- Des postes de travail occupés n'empêchent pas le commerce.
- Les cubes de Population, les jetons Marins et les ressources produites par les îles du Nouveau Monde ne peuvent pas être échangées.

ROTATION DES TRAVAILLEURS (page 5)

- Pour replacer dans son Quartier résidentiel un cube de Population d'un poste de travail ou de la Zone d'épuisement, dépensez de l'Or en fonction de son Quartier résidentiel.
- Plusieurs cube de population peuvent être remplacés s'il y a suffisamment d'Or.
- Les cubes peuvent être réutilisés immédiatement.

CONSTRUCTION (industries, chantiers navals ou navires) (page 6)

- Produisez des ressources pour bâtir une tuile de Construction.
- 1 navire par chantier naval par action de Construction.
- Les navires reçoivent immédiatement autant de jetons Marins que leur niveau.
- Vous pouvez remettre une tuile de Construction sur le plateau de jeu.
- Industries → Espaces terrestres, Chantiers navals → Espace Côtiers, Navires → Mer
- Des industries identiques ne peuvent être construites qu'en 1 seul exemplaire (exception faite pour industries des îles du Vieux Monde), les navires et les chantiers navals en autant d'exemplaires que vous le souhaitez.

JOUER & ACTIVER DES CARTES POPULATION (page 7)

- Produisez des ressources pour jouer 1 carte Population.
- N'importe quel nombre de cartes peut être activé à votre tour - action gratuite ! Les effets des cartes sont uniques.

ECHANGER DES CARTES DE POPULATION (page 7)

- Glissez jusqu'à 3 cartes sous leur pile respectives, puis piochez le même nombre de cartes des mêmes piles.

AUGMENTER LA FORCE DE TRAVAIL (page 8)

- Produisez de ressources pour pouvoir placer jusqu'à 3 nouveaux cubes de Population dans votre Zone résidentielle et piochez 1 carte correspondant à chaque nouveau cube.
- Si le paquet des cartes de Population est épuisé, de l'Or peut être dépensé pour chaque carte non piochée. Si c'est impossible, l'action ne peut pas être jouée.

EDUQUER (page 8)

- Produire des ressources pour effectuer jusqu'à 3 améliorations.
- Chaque changement de niveau correspond à 1 amélioration. Ordre des améliorations : Agriculteurs → Ouvriers → Artisans → Ingénieurs → Investisseurs.

EXPLOITER LE VIEUX MONDE (page 9)

- Épuisez le nombre de jetons d'Exploration requis pour placer 1 île du Vieux Monde et, le cas échéant, réaliser ses effets.
- 1/2/3/4 jetons d'Exploration → 1ère/2ème/3ème/4ème île du Vieux Monde.
- 4 îles du Vieux Monde maximum par joueur.

EXPLORER LE NOUVEAU MONDE (page 9)

- Épuisez le nombre de jetons d'Exploration requis pour placer 1 île du Nouveau Monde et, le cas échéant, réaliser ses effets.
- 1/2/3/4 jetons d'Exploration → 1ère/2ème/3ème/4ème île du Nouveau Monde.
- 4 îles du Nouveau Monde maximum par joueur.
- Épuisez 1 jeton de Commerce pour produire 1 ressource (non échangeable) d'une de vos îles du Nouveau Monde.

PIOCHER DES CARTES EXPEDITION (page 10)

- Épuisez 2 jetons d'Exploration pour piocher jusqu'à 3 cartes Expéditions que vous posez faces cachées.
- Vous pouvez consulter vos cartes d'Expédition à tout moment.

LANCER LE FESTIVAL DE LA VILLE (Seite 10)

- Remettez tous les cubes de Population et les jetons Marins des postes de travail et de la Zone d'épuisement dans leur Quartier résidentiel ou sur leur navire.

ACTIVER LES CARTES MISSION (Seite 12)

- Utilisez les effets affichés des cartes de Mission - action gratuite!
- *Alonso Graves*, *Aarhant* et *le Rédacteur* ne peuvent être activés qu'une seule fois par tour.